GAME BOY ADVANCE

AGB-B64E-USA

3 jeux en un !

TRIPLEZ VOTRE PLAISIR !

pong®

ASTEROIDS®

YARS' REVENGE

DSI GAMES

MANUEL D'INSTRUCTIONS

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET INDÉPENDANT DE MISE EN GARDE JOINT À CE PRODUIT CONCERNANT LES PRÉCAUTIONS À PRENDRE AVANT DE JOUER AVEC VOTRE SYSTÈME NINTENDO[MD], GAME PAK OU LES ACCESSOIRES. CE MANUEL RENFERME DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS EN MATIÈRE DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ.

INFORMATION DE SÉCURITÉ IMPORTANTE : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Crises d'épilepsie

- Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) sont susceptibles de faire des convulsions ou une perte momentanée de connaissance lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes, par exemple en regardant la télévision ou en jouant à un jeu vidéo, même chez des personnes sans antécédent épileptique.
- Toute personne qui a souffert de convulsion, de perte momentanée de connaissance ou autre symptôme liés à l'épilepsie devrait consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant ressentez l'un ou l'autre des symptômes suivants :

Convulsions	Spasme oculaire ou musculaire	Perte de connaissance
Trouble de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

Pour réduire la probabilité d'une crise d'épilepsie en jouant à des jeux vidéo :

1. Installez-vous dans un emplacement le plus éloigné possible de l'écran.
2. Jouez sur un écran de la plus petite taille possible.
3. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de dix à quinze minutes toutes les heures.

⚠AVERTISSEMENT – Blessures causées par des mouvements répétitifs et fatigue oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau et les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des affections tels la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, les irritations cutanées ou la fatigue oculaire :

- Évitez de jouer trop longtemps. On conseille aux parents de surveiller si la période de jeu de leur enfant est appropriée.
- Faites une pause de dix à quinze minutes toutes les heures, même si vous estimez ne pas en avoir besoin.
- Si vous ressentez de la fatigue ou de la douleur aux mains, aux poignets, aux bras ou aux yeux pendant que vous ouez, arrêtez et prenez un repos de quelques heures avant de revenir au jeu.
- Si la douleur persiste aux mains, aux poignets, aux bras ou aux yeux pendant que vous jouez ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. De petits bruits secs peuvent indiquer l'écoulement de l'acide des piles.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles:

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes las piles en même temps.)
- N'utilisez pas de piles alcaline avec des piles carbone-zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre GameBoy. Lorsque les piles perdent leur force, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des nouvelles.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non-utilisation,
- Éteignez l'appareil lorsque vous avez fini de jouer et lorsque les piles ont perdu toute leur énergie.
- Ne rechargez pas les piles utilisées.
- Insérez las piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positif (+) et négatif (-) se trouvent en bonne position, Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Ce sceau officiel vous garantit que ce produit est homologué ou fabriqué par Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des systèmes de jeu, des accessoires, des jeux et des produits s'y rattachant. products.

Official Nintendo Seal ®

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits n'arborant pas le sceau officiel de qualité Nintendo.

CE GAME PAK FONCTIONNE SEULEMENT AVEC LES SYSTÈMES DE JEU VIDÉO GAME BOY[MD] ADVANCE OU NINTENDO DS[MC].

Renseignements juridiques importants

Il est strictement interdit et illégal de copier un jeu vidéo pour tout système Nintendo en vertu des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Il n'est pas nécessaire ni autorisé de faire des copies de « sauvegarde » ou « d'archive » pour protéger votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas destiné à l'usage avec un appareil de copie non autorisé ni un accessoire sans licence. L'utilisation d'un tel appareil annulera la garantie du produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur de licence ou distributeur Nintendo) ne peut être tenue responsable des dommages ou pertes subis à la suite de l'utilisation d'un tel appareil. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'interruption du fonctionnement du jeu, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter d'endommager et reprendre le jeu normal. Si le jeu cesse de fonctionner et qu'aucun appareil n'y est raccordé, veuillez communiquer avec le « Soutien technique » ou le « Service à la clientèle » des éditeurs du jeu.

Le contenu de cet avis n'altère pas vos droits statutaires. Ce livret et les autres imprimés qui accompagnent ce jeu sont protégés par les lois nationales et internationales en matière de propriété intellectuelle. Rev-D (L)

HOMOLOGUÉ PAR

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE NINTENDO
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CONTENU

INTRODUCTION 4
HISTOIRE 4
MISE EN ROUTE 5
ÉCRAN TITRE 6
MENU PRINCIPAL 6
COMMANDES DU MENU PRINCIPAL 7

PONG® 7
Configuration 8
Commandes du panneau de configuration 8
Le jeu 9
Information à l'écran 10
Commandes dans le jeu 10

ASTEROIDS® 10
Configuration 11
Commandes du panneau de configuration 11
Le jeu 12
Information à l'écran 12
Commandes dans le jeu 13

YAR'S REVENGE® 14
Configuration 14
Commandes du panneau de configuration 15
Le jeu 15
Types de jeu 18
Information à l'écran 19
Commandes dans le jeu 20

CRÉDITS 21

INTRODUCTION

Vos préférés sont de retour ! Trois des jeux d'arcade classiques les plus connus ont été fidèlement reproduits pour votre système de jeu Game Boy® Advance. Retournez à vos racines en jouant à Asteroids®, Yars' Revenge® et Pong® !

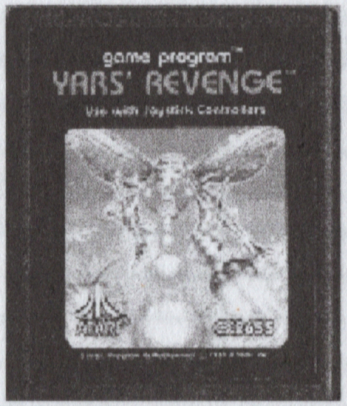
HISTOIRE

HISTOIRE DE PONG® - Pong®, qui n'est pas le premier jeu vidéo, fut toutefois le premier jeu d'arcade à pièces de monnaie et le premier jeu vidéo grand public accessible à pratiquement tous les amateurs. Pong® a marqué le développement de l'industrie des jeux vidéo, créant pratiquement à lui seul les marchés des jeux vidéo d'arcade et à domicile.

HISTOIRE DE ASTEROIDS® - Asteroids® fut la réponse d'Atari à Space Invaders. Le jeu, conçu par Ed Logg, utilisait un affichage graphique vectoriel monochrome capable d'afficher des objets en mouvement rapide composés de lignes très fines (comparativement aux graphiques à pixels rudimentaires de l'époque). Ce jeu fascinant est devenu le plus gros vendeur de son époque.

HISTOIRE DE YARS' REVENGE® - Certains jeux sont classiques dès leur lancement. Yars' Revenge® en est un exemple frappant. La trame de Yars' Revenge® était si intéressante qu'Atari a décidé d'en faire une bande dessinée offerte avec le jeu. Le jeu doit

son nom à une blague d'initiés. Yar est Ray épelé à l'envers, supposément en l'honneur de Ray Kassar, chef de la direction d'Atari de 1979 à 1983.



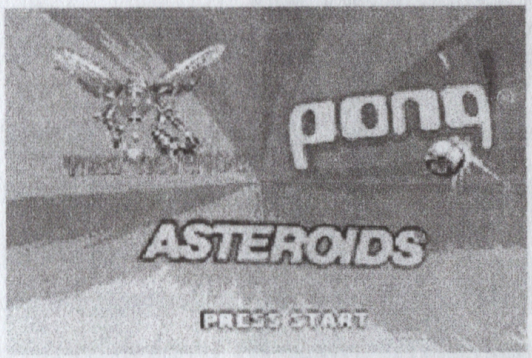
MISE EN ROUTE

Introduisez correctement le Game Pak Pong®, Asteroids® et Yars' Revenge® dans votre système Game Boy® Advance. Mettez Game Boy® Advance en marche. L'écran titre devrait apparaître. Si l'écran titre n'apparaît pas, retournez à l'étape 1.

MISE EN GARDE : Vous pourriez endommager le Game Pak si vous l'introduisez alors que le système est en marche.

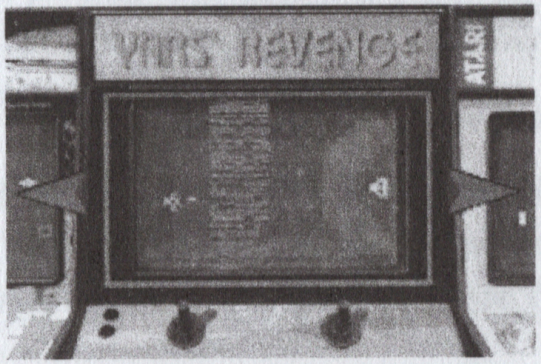
ÉCRAN TITRE

Appuyez sur le bouton START à partir de l'écran titre pour entreprendre le jeu



MENU PRINCIPAL

Pong®, Asteroids® et Yars' Revenge® sont déjà accessibles dans le menu principal.



COMMANDES DU MENU PRINCIPAL

Vous pouvez parcourir le menu principal à l'aide des commandes suivantes :

COMMANDES DU MENU PRINCIPAL	ACTIONS
Manette haut	Non disponible
Manette bas	Non disponible
Manette gauche	Déplacement à gauche
Manette droite	Déplacement à droite
Bouton A	Choisir un jeu
Bouton B	Non disponible
Bouton L	Non disponible
Bouton R	Non disponible
DÉMARRER	Non disponible
Choisir	Non disponible

PONG®

Après avoir choisi Pong® dans le menu principal, vous passez directement au panneau de configuration.

Pong® : Configuration

Vous devez d'abord décider si vous souhaitez jouer un match à un ou deux joueurs. Les matchs sont initialisés à partir du panneau de configuration. Vous quittez également à partir du panneau de configuration. Vous pouvez retourner au panneau de configuration en tout temps durant le match. Il existe deux types de match Pong® : Un seul joueur et deux joueurs. Pour jouer à deux joueurs, vous devez partager Game Boy® Advance.

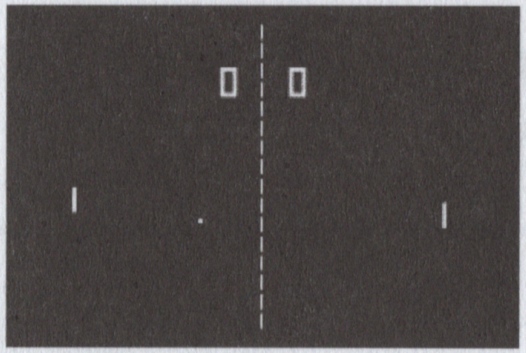
Pong® : Commandes du panneau de configuration

Les commandes du panneau de configuration sont les suivantes :

COMMANDES DU PANNEAU DE CONFIGURATION	ACTIONS
Manette haut	Déplacement vers le haut
Manette bas	Déplacement vers le bas
Manette gauche	Non disponible
Manette droite	Non disponible
Bouton A	Choisissez
Bouton B	Non disponible
Bouton L	Non disponible
Bouton R	Non disponible
DÉMARRER	Accéder au/quitter le panneau de configuration
Choisir	Non disponible

Pong® : Le jeu

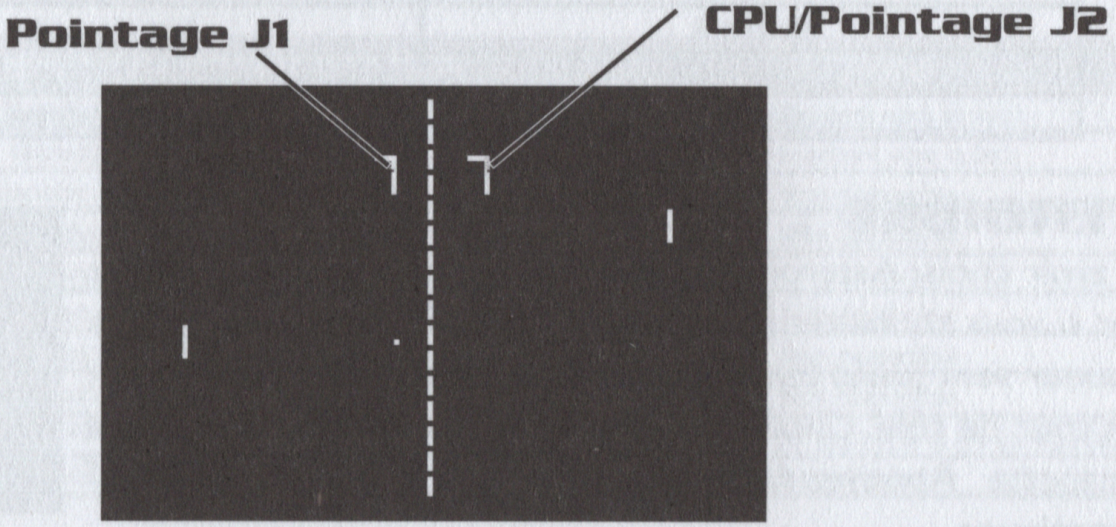
Le jeu consiste simplement à éviter de rater la balle. Pong® est un jeu à un ou deux joueurs. Le premier joueur qui marque 9 points gagne le match !



Pong® : Information à l'écran

Voici l'information affichée à l'écran :

Le pointage apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran pour le Joueur 1 et dans le coin supérieur droit pour le Joueur 2.



Pong® : Commandes de jeu

Le jeu se joue à l'aide des commandes suivantes. Les commandes du joueur 2 peuvent être configurées de manière à utiliser deux paramètres de boutons différents.

COMMANDES DE JEU	ACTIONS
Manette haut	Déplacement vers le haut J1
Manette bas	Déplacement vers le bas J1
Manette gauche	Non disponible
Manette droite	Non disponible
Bouton A	Déplacement vers le haut J2
Bouton B	Déplacement vers le bas J2
Bouton L	Non disponible
Bouton R	Non disponible
DÉMARRER	Accéder au/quitter le panneau de configuration
Choisir	Non disponible

ASTEROIDS® :

Après avoir choisi Asteroids® dans le menu principal, vous devez décider si vous souhaitez jouer à un ou deux joueurs. Les matchs à un joueur sont joués tels quels. Les matchs à deux joueurs sont joués à tour de rôle. Choisissez le type de match souhaité à l'aide de la manette. Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton START pour continuer.

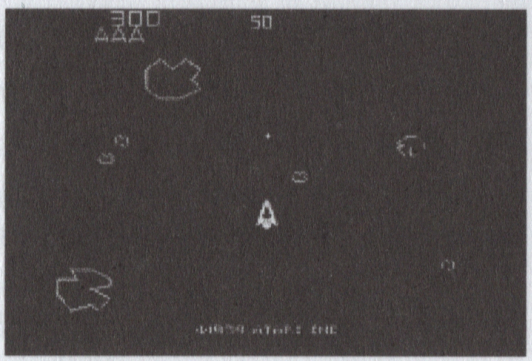
Asteroids® : Configuration

Les options Asteroids® disponibles sont simples et directes. Vous pouvez accéder au panneau de configuration pour mettre le jeu en pause en tout temps pendant le match, de même que quitter le match.

Asteroids® : Commandes du panneau de configuration

COMMANDES DU PANNEAU DE CONFIGURATION	ACTIONS
Manette haut	Déplacement vers le haut
Manette bas	Déplacement vers le bas
Manette gauche	Non disponible
Manette droite	Non disponible
Bouton A	Choisir
Bouton B	Non disponible
Bouton L	Non disponible
Bouton R	Non disponible
DÉMARRER	Accéder au/quitter le panneau de configuration
Choisir	Non disponible

ASTEROIDS® : Le jeu

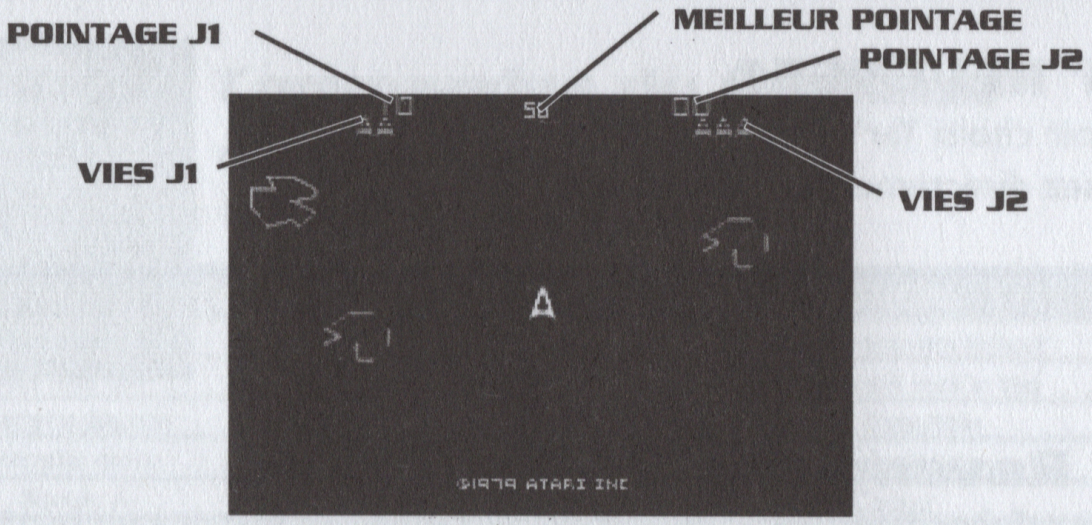


Votre vaisseau spatial est prisonnier d'une ceinture d'astéroïdes mortelle. Vous devez détruire les rochers à la dérive avant qu'ils ne pulvérisent votre vaisseau spatial. Vous devez aussi surveiller les OVNI ennemis en patrouille ! Tirez vos missiles pour détruire les astéroïdes et l'ennemi. Utilisez l'hyperespace seulement en dernier recours. Impossible de prédire où votre vaisseau spatial aboutira une fois dans l'hyperespace ! Le jeu Asteroids® ne peut être plus simple : survivre à tout prix !

ASTEROIDS® : Information à l'écran

Voici l'information affichée à l'écran :

- Le pointage apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran pour le Joueur 1 et dans le coin supérieur droit pour le Joueur 2.
- Les vies apparaissent sous les pointages respectifs.
- Le meilleur pointage apparaît en haut, au centre de l'écran.

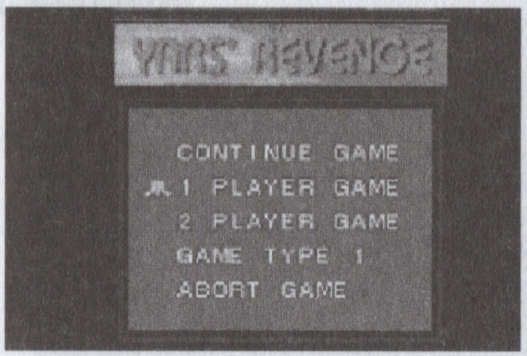


Asteroids® : Commandes dans le jeu

COMMANDES DE JEU	ACTIONS
Manette haut	Poussée
Manette bas	Non disponible
Manette gauche	Tourner vers la gauche
Manette droite	Tourner vers la droite
Bouton A	Incendie
Bouton B	Hyperespace
Bouton L	Non disponible
Bouton R	Non disponible
DÉMARRER	Accéder au/quitter le panneau de configuration
Choisir	Changer de toile de fond

YARS' REVENGE®

Après avoir choisi Yar's Revenge® dans le menu principal, vous passez directement au panneau de configuration.



Yars' Revenge® : Configuration

Vous devez d'abord décider si vous souhaitez jouer un match à un ou deux joueurs. Les matchs sont initialisés à partir du panneau de configuration. Vous quittez également à partir du panneau de configuration. Vous pouvez effectuer une pause et retourner au panneau de configuration en tout temps durant le match.

Il existe quatre types différents de matchs dans Yar's Revenge® (consultez la section "Game Types" pour en savoir plus). Les matchs à deux joueurs sont joués à tour de rôle.

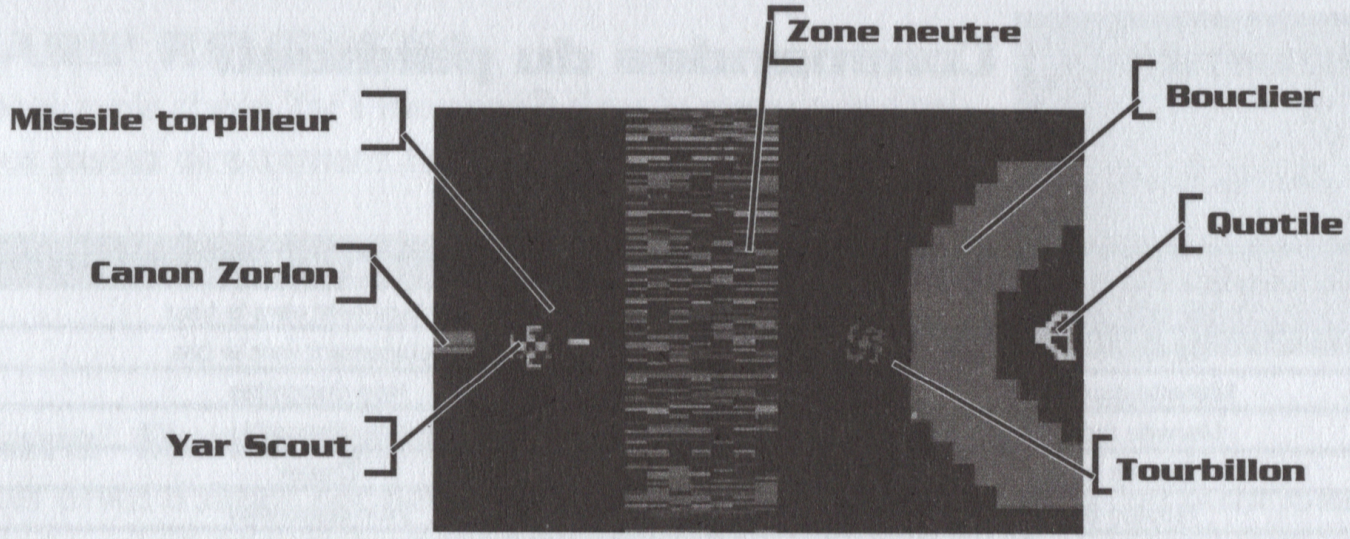
Yars' Revenge® : Commandes du panneau de configuration

Les commandes du panneau de configuration sont les suivantes :

COMMANDES DU PANNEAU DE CONFIGURATION	ACTIONS
Manette haut	Déplacement vers le haut
Manette bas	Déplacement vers le bas
Manette gauche	Non disponible
Manette droite	Non disponible
Bouton A	Choisir
Bouton B	Non disponible
Bouton L	Non disponible
Bouton R	Non disponible
DÉMARRER	Accéder au/quitter le panneau de configuration
Choisir	Non disponible

Yars' Revenge® : Le jeu

L'objectif premier de Yars' Revenge® consiste à percer le bouclier et à détruire les Qotile d'une salve du canon Zorlon. L'objectif secondaire consiste à marquer le plus de points possible.



Le bouclier est la zone rouge devant la base des Qotile. Il prend une de deux formes : un arc ou un rectangle mobile. Le bouclier est constitué de cellules. Le Yar Scout peut détruire ces cellules en lançant des missiles d'énergie sur eux, de partout dans le plan de jeu, ou en les dévorant par contact direct (vous pouvez utiliser le canon Zorlon pour démolir les cellules, mais vous gaspillez ainsi une arme puissante).

Vous devez utiliser le canon Zorlon pour détruire les Qotile une fois le bouclier percé. Pour appeler le canon, les Yars peuvent soit dévorer une cellule ou écraser les Qotile.

Le canon Zorlon apparaît sur le côté gauche du plan de jeu et se déplace en ligne droite avec les Yars. C'est donc dire que les Yars sont dans sa ligne de tir. Vous devez donc pointer le canon en direction des Qotile, tirer et vous éloigner rapidement !

Les Missiles torpilleurs sont tirés de façon plus ou moins régulière, un à la fois. Les Yars doivent faire de leur mieux pour les éviter. Les Qotile se transforment périodiquement en tourbillon. Ce tourbillon prend forme et se lance à la poursuite des Yar. Pour détruire un tourbillon, il suffit de l'atteindre à sa base ou en plein vol. Le tourbillon devient de plus en plus dangereux à mesure que le joueur accumule des points.

Le parcours scintillant au centre de l'écran représente la Zone neutre. Cette zone protège un Yar contre les missiles torpilleurs, mais pas contre les tourbillons. Lorsqu'il se trouve dans le zone neutre, le Yar ne peut tirer de missiles d'énergie.

Lorsqu'un Yar est frappé par un missile torpilleur, un tourbillon ou son propre canon Zorlon, il meurt. Chaque joueur dispose de quatre Yars (tours) dans chaque match. Le joueur peut mériter d'autres Yars.

Yars' Revenge® : Types de jeu

Yars' Revenge® comprend deux niveaux de difficulté - NORMAL et SKILLED (SPÉCIALISTE). En mode SKILLED, le tourbillon est plus rapide et, par conséquent, les Yars parviennent plus difficilement à l'éviter. De plus, s'ils se touchent, le canon Zorlon et les missiles torpilleurs se détruisent mutuellement. Tous les types de match peuvent être joués à un ou à deux joueurs.

Partie 0

La version la plus simple - un bon choix pour les jeunes enfants. Elle comprend un missile torpilleur lent.

Partie 1

C'est le jeu standard - deux configurations de bouclier alternantes, plus un missile torpilleur et un tourbillon se déplaçant à vitesse normale.

Partie 2

Ce jeu comprend un canon Zorlon qui bondit sur le bouclier. Il existe deux configurations alternantes de bouclier, plus un missile torpilleur et un tourbillon se déplaçant à des vitesses normales.

Partie 3 (Ultimate Yars):

La version Ultimate Yars comporte un canon Zorlon bondissant, plus des options inhabituelles qui la distinguent des autres jeux Yar.

D'abord, vous devez faire bondir le Yar contre le côté gauche de l'écran pour faire apparaître le canon Zorlon. De plus, pour faire apparaître le canon, vous avez besoin de cinq TRONS. Les TRONS sont des unités d'énergie que vous pouvez recueillir au rythme suivant :

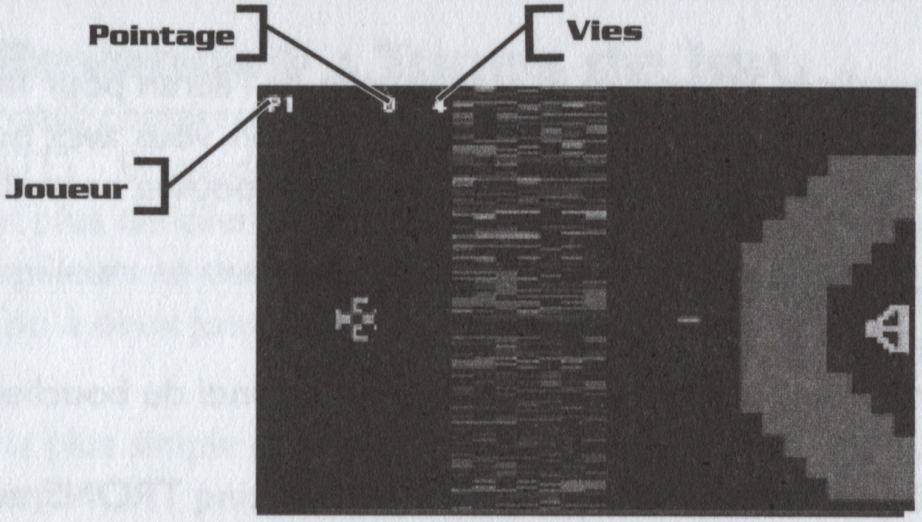
1 Dévorer une cellule du bouclier : 1 TRON
2 Toucher les Qotile : 2 TRONS
3 Attraper un tir de canon Zorlon après qu'il ait bondi du bouclier : 4 TRONS

Si un Yar bondit sur le côté gauche et qu'il dispose de moins de cinq TRONS, aucun tir n'est décoché, mais le Yar ne perd pas ses TRONS. (Chaque fois qu'un Yar est détruit, celui-ci perd ses TRONS). Chaque Yar peut accumuler un maximum de 255 TRONS. Si un Yar tente d'accumuler un autre TRON après ce compte, un court-circuit se produit et le Yar perd tous ses TRONS. Le nombre de TRONS n'est pas affiché à l'écran. Les Yar connaissent le compte instinctivement.

Yars' Revenge® : Information à l'écran

L'information est affichée à l'écran avant le tour de chaque joueur, comme suit :

- Le Joueur 1 et le Joueur 2 apparaissent sous la forme P1 et P2 respectivement dans le coin supérieur gauche de l'écran
- Le pointage apparaît au centre
- Les vies apparaissent sous les pointages respectifs



Yars' Revenge® : COMMANDES

Le jeu se joue à l'aide des commandes suivantes.

COMMANDES DE JEU	ACTIONS
Manette haut	Déplacement vers le haut
Manette bas	Déplacement vers le bas
Manette gauche	Déplacement à gauche
Manette droite	Déplacement à droite
Bouton A	Incendie
Bouton B	Non disponible
Bouton L	Non disponible
Bouton R	Non disponible
DÉMARRER	Accéder au/quitter le panneau de configuration
Choisir	Non disponible

CRÉDITS

DÉVELOPPÉ par
EC-Interactive Ltd.

DIRECTEUR GÉNÉRAL
Rupert Young

PRODUCTEUR
Sharad Chaturvedi

PROGRAMMEURS
Gavin Wade
Rajesh G S

ARTISTES GRAPHIQUES
Tiago Karita
Ivan Pederson

MUSIQUE ET EFFETS SONORES
John Cleasby

TESTEURS
Nagraj Bitla
Jaydeep Sarkar
Stuart Appleton
Len Letut

PUBLIÉ PAR
Destination Software Inc

VICE-PRÉSIDENT DU DÉVELOPPEMENT
Paul Tresise

DIRECTEUR PRINCIPAL
DU DÉVELOPPEMENT
Gareth Luke

CRÉDITS

ATARI

Remerciements spéciaux
Jon Leach
Steve Bercu
Wim Stock
Nicolas Beraudo

© 2005 et ® Atari Interactive, Inc. ou ses sociétés affiliées. Tous droits réservés. Utilisation avec permission. Les logotypes et logos ATARI, PONG, ASTEROIDS et YAR'S REVENGE sont des marques commerciales ou déposées de Atari Interactive, Inc. ou de ses sociétés affiliées aux États-Unis et ailleurs. Utilisation avec permission. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

GARANTIE DE 90 JOURS DESTINATION SOFTWARE, INC.

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel DESTINATION que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré est libre de défauts de matériau ou de main-d'oeuvre pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le logiciel DESTINATION est vendu "tel quel", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature que ce soit, et DESTINATION ne peut être tenue responsable de quelque perte ou dommage que ce soit attribuables à l'utilisation de ce programme. DESTINATION convient pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours de soit réparer ou remplacer, à sa discrétion et sans aucuns frais, tout logiciel DESTINATION, port payé, avec preuve de date d'achat, à son Centre de service après-vente. Le remplacement du progiciel, sans aucuns frais pour l'acheteur original (sauf en ce concerne le coût de retourner le progiciel) constitue la totalité de notre responsabilité.

La présente garantie ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et sera nulle si la défectuosité du produit logiciel DESTINATION est attribuable à une utilisation abusive, à une utilisation exagérés, à un mauvais traitement ou à la négligence. LA PRÉSENTE GARANTIE COMPORTE UNE OBLIGATION QUI REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION NI RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA NI N'OBLIGERA DESTINATION. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. DESTINATION NE SERA EN AUCUN TEMPS TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, SPÉCIAUX, ACCIDENTELS OU ACCESSOIRES DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU PRODUIT LOGICIEL DESTINATION.

Certaines autorités ne permettent pas de restrictions quant à la durée d'une garantie implicite et/ou les exclusions ou restrictions des dommages accidentels ou accessoires ; par conséquent, les restrictions et/ou exclusions de responsabilité ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits légaux spécifiques et vous pouvez avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un endroit à l'autre.

La présente garantie ne s'appliquera pas dans la mesure où une disposition de cette garantie est interdite en vertu d'une loi fédérale, provinciale ou municipale, laquelle ne peut être empêchée.

Réparations/service après-vente après l'expiration de la garantie - Si votre jeu doit être réparé après l'expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix jours, vous pouvez communiquer avec le Centre de service aux consommateurs au numéro ci-dessous. Vous serez informés du coût approximatif de la réparation et des instructions de livraison.

www.DSIGames.com
DESTINATION SOFTWARE, INC. Consumer Service Dept. (888) 654-4447
137 Hurffville-Cross Keys Rd, Suite C Sewell, NJ 08080

NOTES

NOTES

Destination Software, Inc.
137 Hurffville-Cross Keys Rd, Suite C Sewell, NJ 08080
1-888-654-4447
www.DSIGames.com

IMPRIMÉ AU CANADA